

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía general de estudio de la asignatura

GRÁFICA DIGITAL III

Alex Zapata Álvarez





Carrera de Tecnología Superior Diseño Gráfico y Multimedia
Asignatura: Gráfica digital III
Código de la asignatura: DGM17-3P2
Tercer nivel

www.istvicenteleon.edu.ec

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN
Av. Amazonas y Clemente Yerovi / Latacunga – Cotopaxi
Campus Norte

GRÁFICA DIGITAL III
Autor: Alex Zapata Álvarez

MSc. Ángel Velásquez Cajas Editor

Directorio editorial institucional
Mg. Omar Sánchez Andrade Rector
Mg. Fabricio Quimba Herrera Vicerrector
Mg. Milton Hidalgo Achig Coordinador de la Unidad de Investigación

Diseño y diagramación
Mtr. Leonardo López Lidioma

Revisión técnica de pares académicos
– Andrea Cecilia Lara Saltos
Universidad Técnica de Ambato
ac.lara@uta.edu.ec
– Carolina Elizabeth Maldonado Chérrez
Universidad Técnica de Ambato
ce.maldonado@uta.edu.ec

ISBN: 978-9942-676-58-0
Primera edición
Agosto 2024

Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

RIMANA EDITORIAL

Índice

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO 5

1. Datos informativos 5

2. Presentación de la Asignatura 5

3. Introducción de los Temas 6

4. Objetivos de Aprendizaje 6

5. Unidad y Subunidades 7

6. Resultados de Aprendizaje 7

7. Estrategias Metodológicas 7

8. Criterios de Evaluación 7

9. Desarrollo de las Subunidades 8

10. Actividades de Aprendizaje 20

11. Autoevaluación 22

12. Evaluación final 24

13. Glosario 26

14. Referencias Bibliográficas 27

15. Anexos o Recursos 27

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO

1. Datos informativos

Alex Zapata Álvarez, un apasionado Ingeniero del Diseño Gráfico y con una maestría de cuarto nivel. Su dedicación a la docencia se refleja en sus 17 años de experiencia en Instituciones de Educación Superior, actualmente se desempeña como docente en el Instituto Superior Tecnológico Vicente León; además ha consolidado su práctica en diversos sectores de la industria gráfica abarcando la comunicación institucional, la publicidad y el diseño.

La formación académica abarca áreas claves como el diseño, comunicación, publicidad, docencia y desarrollo profesional, de las cuales obtiene certificaciones internacionales en programas de Adobe y la participación en ponencias en el ámbito de la educación superior.

Su compromiso y contribución a la comunidad le valieron el reconocimiento al mérito social, cívico y ciudadano por la trayectoria, el trabajo, el emprendimiento y el valor de verdadera latacungueñidad por parte del Gobierno Municipal Descentralizado del Cantón Latacunga, un logro que destaca su emprendimiento y auténtico sentido de pertenencia.

Los objetivos personales y profesionales son claros e incluyen aprender las nuevas versiones de los programas de Adobe, planea seguir contribuyendo con la comunidad a través de la presentación de proyectos que beneficien a la información de la Ciudad donde reside, completar un entrenamiento de liderazgo, perfeccionar la habilidad para tocar la guitarra, mostrando su compromiso con el crecimiento personal y el disfrute de sus pasiones.

2. Presentación de la Asignatura

La asignatura de diseño editorial, se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales que aporta con la estética, el orden y la síntesis de la información gráfica para la edición de publicaciones impresas y digitales.

3. Introducción de los Temas

El software de diseño editorial desempeña un papel importante en la maquetación, creación, diseño y presentación de contenidos visuales en medios impresos y digitales. En sus inicios los diseñadores dependían en gran medida de herramientas como reglas, cuchillas para cortar y pegar en maquetas físicas. Esta herramienta que ha evolucionado de manera significativa en la última década se ha convertido en un elemento fundamental para los profesionales del diseño gráfico, editores y creadores de contenido en general. En la presente guía de estudio exploraremos el impacto y la importancia del software de diseño editorial, destacando las funciones claves, evolución tecnológica y su relevancia en diversos campos editoriales.

Además, en el ámbito publicitario el programa facilita la creación de anuncios y materiales promocionales. La flexibilidad y precisión de esta herramienta permite a los diseñadores ajustar detalles finos del diseño y gestionar complejas estructuras de documentos revolucionando la forma en que se produce y consume los contenidos impresos y digitales.

Por ello los temas que se revisarán será de gran relevancia ya que la presentación visual y la comunicación efectiva son importantes y permiten a los diseñadores crear materiales impresos y visuales de alta calidad, desde folletos o catálogos hasta revistas o libros; integrando características como la gestión de colores, selección tipográfica, compatibilidad con imágenes y formas; garantizando coherencia visual y profesionalismo en los productos gráficos que requiera.

4. Objetivos de Aprendizaje

Dotar a los estudiantes con las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar este software de diseño de manera efectiva en una variedad de contextos, ya sea en el campo del diseño gráfico, la publicación, el marketing o cualquier otro ámbito en el que el diseño gráfico editorial desempeñe un papel importante.

5. Unidad y Subunidades

5.1.Software de Diseño Editorial

5.1.1. Adobe InDesign
5.1.2. Introducción al software
5.1.3. Evolución gráfica
5.1.4. Selección de documento
5.1.5. Abrir documentos
5.1.6. Visualización
5.1.7. Shortcuts
5.1.8. Espacio de Trabajo

6. Resultados de Aprendizaje

Identifica conceptos básicos del software de diseño editorial utilizando las diferentes áreas y espacios de trabajo.

7. Estrategias Metodológicas

Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Diseña proyectos en los que los estudiantes elijan temas de interés y trabajen en equipos para investigar, resolver problemas y presentar sus hallazgos. Esto fomenta la autonomía, la colaboración, la toma de decisiones y la comunicación efectiva.

8. Criterios de Evaluación

Tabla 1

Criterios de Evaluación

INSTRUMENTOS				DESCRIPCIÓN
Actividades de evaluación	**Primer Parcial %(Puntos)**	**Segundo Parcial %(Puntos)**	**Promedio %(Puntos)**	El estudiante será evaluado con ejercicios relacionados a la organización de espacios de trabajo, contenidos escritos, visuales,
Trabajos Prácticos	6	6	6	

Lecciones	2	2	2	sustratos de papel que aportan a la estética, orden, síntesis y publicación de la información gráfica para la edición de publicaciones impresas y digitales.
Evaluación	2	2	2	
Total:	10	10	10	

Nota. Criterios de evaluación según PEA Gráfica digital III

9. Desarrollo de las Subunidades

9.1. Adobe Indesign

La guía de estudio es una aproximación al software, la cual pretende ser de ayuda para la asignatura de Gráfica Digital III, con el propósito de mejorar la comprensión y el aprendizaje, se aconseja referirse a la guía del usuario de InDesign en la página web oficial de Adobe.

Clayton (2020) "Adobe InDesign es el software número uno a nivel mundial para diseño editorial y composición tipográfica. Con esta aplicación se pueden crear pósteres, folletos, revistas, periódicos, presentaciones y libros convencionales y electrónicos, muy profesionales y llamativos." (pág. 6).

En su tutorial (Satiro, 2019) menciona "Adobe InDesign® es una aplicación de maquetación desarrollada por Adobe System®, que permite organizar en un espacio los contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas."

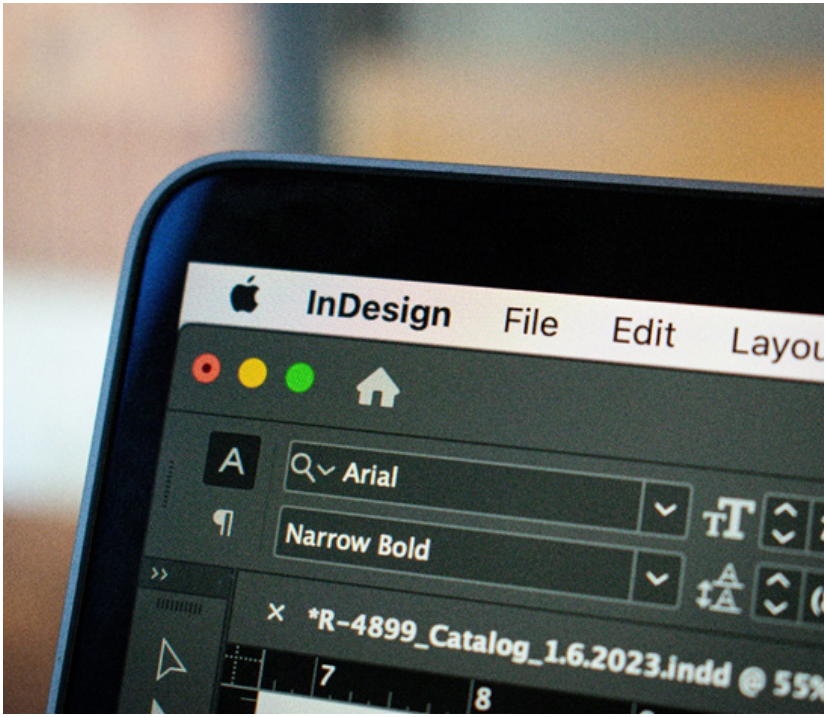
InDesign es conocida para el diseño y la maquetación utilizado en la industria editorial y del diseño gráfico por su capacidad para manejar proyectos editoriales de manera eficiente, además ofrece una amplia gama de herramientas para la maquetación, manipulación de texto y la integración de imágenes.

Permite a los diseñadores crear diseños atractivos y funcionales, gestionar estilos de texto, organizar capas, trabajar con cuadrículas y guías y

exportar proyectos en varios formatos incluyendo PDF interactivos y formatos de publicación.

Figura 1

Adobe InDesign



Nota. Tomada de Unsplash (2023)

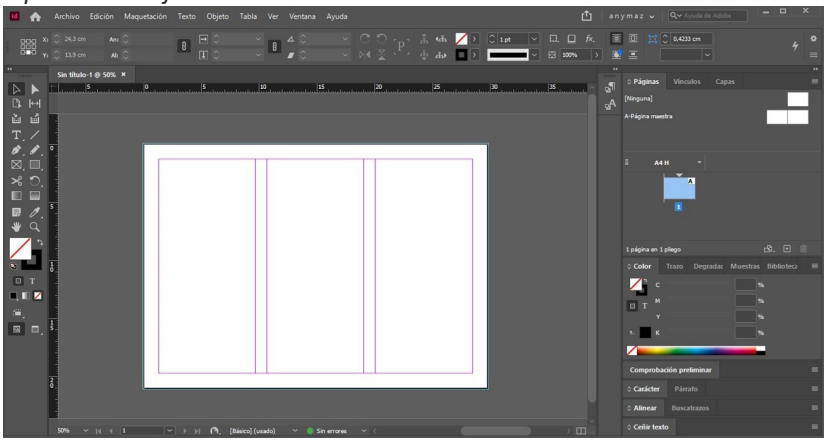
9.2.Introducción al software

9.2.1.Espacio de trabajo

El espacio de trabajo está diseñado para ser intuitivo y eficiente, Con paneles de control personalizables que los usuarios pueden organizar su espacio de trabajo de acuerdo a sus necesidades y preferencias, además el software ofrece una variedad de plantillas predefinidas para ayudar a los usuarios a comenzar rápidamente con sus proyectos.

Figura 2

Espacio de trabajo



Nota. Tomado del Software Adobe Indesign® (2023)

9.2.2.Herramientas

InDesign cuenta con una amplia gama de herramientas, incluyendo de texto, de dibujo, manipulación de objetos, color y muchas más. Éstas permiten a los usuarios realizar diseños complejos y detallados con facilidad y precisión.

Figura 3

Herramientas



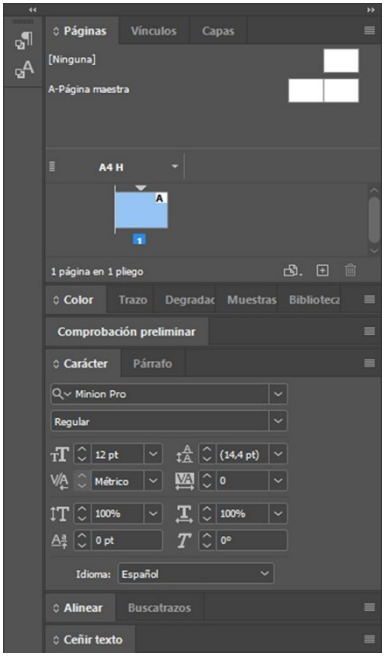
Nota. Tomado del Software Adobe Indesign® (2023)

9.2.3.Ventanas

Incluyen paneles de control, paneles de capas, paneles de estilo, paneles de páginas y muchas más. Estas ventanas proporcionan acceso rápido a las herramientas y funciones más utilizadas, lo que permite a los usuarios realizar ajustes y modificaciones de manera eficiente.

Figura 4

Ventanas



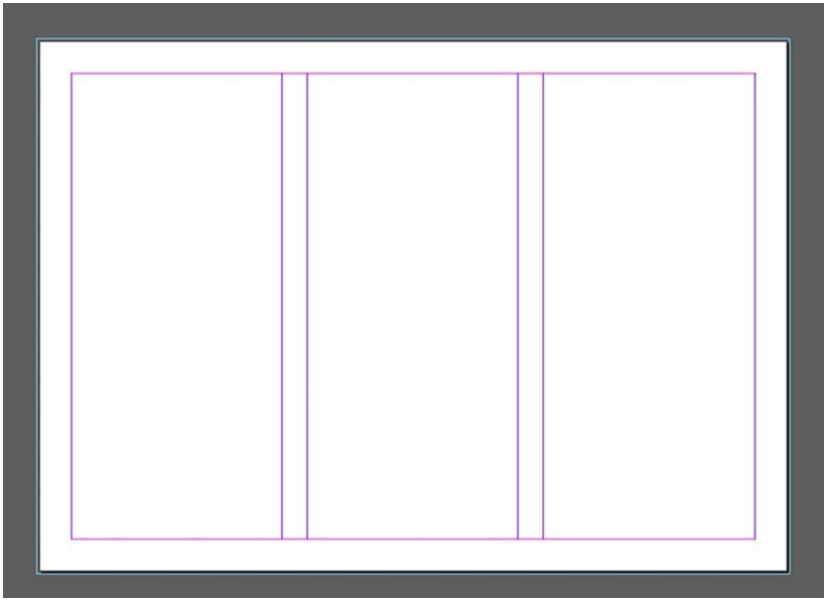
Nota. Tomado del Software Adobe Indesign® (2023)

9.2.4.Área de trabajo

En este espacio nos permite crear y editar sus diseños, con funciones como la cuadrícula de diseño o de documento base, las guías y reglas, los usuarios pueden alinear y distribuir elementos de manera precisa. Además, nos ofrece funciones de previsualización en tiempo real para que usuarios puedan ver cómo será su diseño antes de su impresión o publicación en línea.

Figura 5

Área de trabajo



Nota. Tomado del Software Adobe Indesign® (2023)

9.3.Evolución gráfica

Lupton & Cole (2016) Origenes: El diseño gráfico, en su forma más primitiva, se remonta a las pinturas rupestres de hace 20 mil años. Los diseños en las paredes en las cuevas representaban actividades y formas de vida, proporcionando una visión de como vivían las primeras sociedades.

9.3.1.Antiguo Egipto

En el antiguo Egipto, encontramos el elaborado sistema de escritura iconográfica: los jeroglíficos. Estos eran una serie de símbolos gráficos que representa sonidos y fonemas. (Meggs, 2016)

9.3.2.Edad Media

Aparecen los primeros textos adornados con imágenes y decoraciones, acompañado de textos de corte religioso. (Meggs, 2016)

9.3.3.Revolución industrial

Durante la Revolución Industrial en el siglo XVIII, el diseño gráfico experimentó un gran salto adelante. Fue en esta época cuando surgió una industria mecanizada a partir de la cual se sembrarían los rudimentos de las artes gráficas tal y como la conoceos hoy en día.

9.3.4.Siglo XX

El diseño gráfico se consolidó definitivamente en el siglo XX a lo largo de sucesivas etapas históricas. Entre los aspectos relevantes del diseño es imprescindible nombrar la creación de la tipografía moderna a principios del siglo XX, lo que revolucionó los medios de comunicación y la publicidad de manera drástica. Lupton & Cole (2016)

9.3.5.Era digital

El año 1984 marcó un hito en la evolución gráfica con la invención del primer ordenador por Steve Jobs y Steve Wozniak, dando lugar a la era digital. Dabner & Stewart & Zempol (2022)

El diseño gráfico ha evolucionado desde las pinturas rupestres que representaban actividades y formas de vida de los primeros habitantes, hasta la era digital que empezó en el año 1984 con la invención del primer ordenador, este desarrollo significativo muestra la importancia y la influencia del campo del diseño en la comunicación visual a lo largo de los siglos, además de contribuir a la profesionalización y su revolución en los medios de comunicación y publicidad abriendo nuevas formas de creatividad.

9.4.Selección de documento

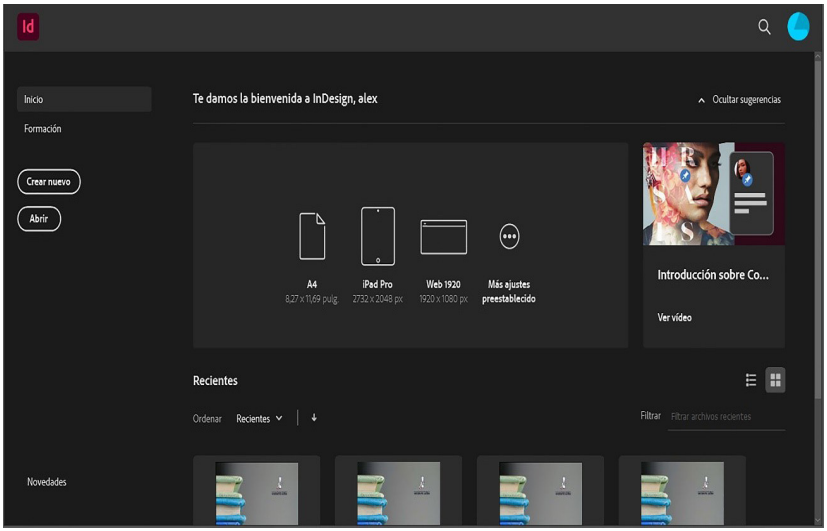
Adobe Indesign nos permite crear y organizar contenidos editoriales digitales y físicos para portadas, folletos, libros, periódicos, post, noticias en línea, etc.; para su posterior publicación impresa u online.

9.4.1.Entorno Adobe InDesign: ventana principal

Satiro, (2019) menciona “En esta ventana encontraremos los accesos rápidos a las acciones que se realizan con más frecuencia al iniciar una sesión de trabajo con la aplicación” (pág. 4).

Figura 6

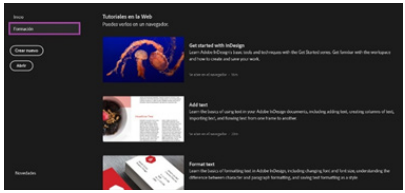
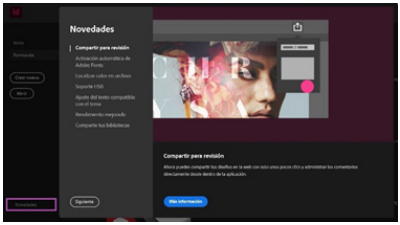
Ventana principal

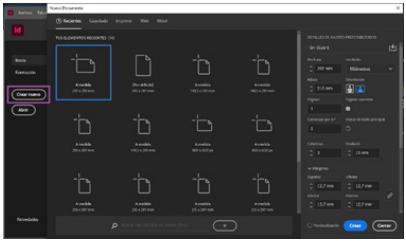


Nota. Tomado del Software Adobe Indesign® (2023)

Tabla 2

Descripción de la ventana principal

ACCESO RÁPIDO	DESCRIPCIÓN
	**FORMACIÓN:** Se tratan de tutoriales en la web, que se pueden ver en un navegador, para mejorar la práctica y dominar la maquetación de InDesign.
	**NOVEDADES:** Ofrece lo nuevo de la versión, con una breve explicación en un loop de gif animado.



CREAR NUEVO:
Es la ventana que nos ofrece una variedad de opciones para la creación de documentos de contenido, algunas opciones utilizables son:

– **Recientes:** Nos muestra las medidas por defecto o las que se utilizan regularmente.
– **Guardado:** Ajustes prestablecidos de documentos realizados anteriormente.
– **Imprimir:** Nos permite crear documentos físicos en formatos A, B y C o con plantillas predefinidas por defecto.
– **Web:** Creación de documentos visuales a través de plantillas por defecto, para reproducirlos en pantallas. Tiene opciones de plantillas predefinidas por defecto.
– **Móvil:** Para generar diseños en sistemas Android o iOS, o en plantillas predefinidas por defecto.
– **Detalles de ajustes** preestablecidos: De acuerdo a la plantilla seleccionada se pueden personalizar aspectos como la medida, orientación, número de páginas, columnas, medianil, márgenes, sangrado y anotaciones, entre otras.

Nota. Elaborado por el autor.

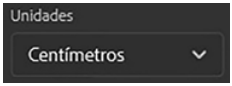
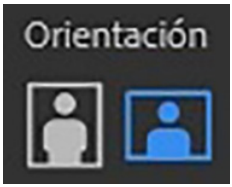
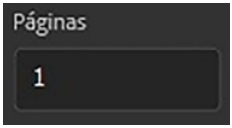
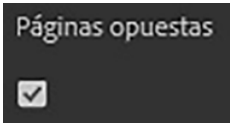
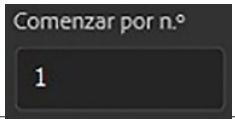
La ventana principal de Adobe InDesign siempre aparece cuando inicia el software o cuando no hay ningún documento abierto. Es el espacio donde se administra y se crea documentos personalizados, los cuales están compuestos de herramientas, ventanas, enlaces a la web, para adaptarse al flujo de trabajo que desee.

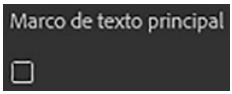
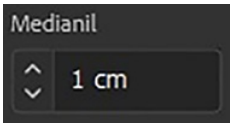
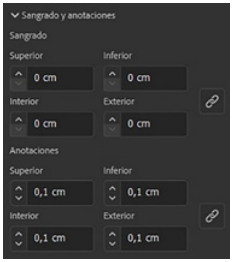
9.5.Abrir documentos

Una vez que se sepa el propósito de la publicación, se deberá abrir el documento especificando detalles como:

Tabla 3

Descripción de la ventana abrir: detalles de ajustes preestablecidos

IMAGEN	DESCRIPCIÓN
	Nombre del archivo.
	Puede ajustar el tamaño del documento a una medida personalizada.
	Configura la unidad de medida deseada.
	Establece el documento de forma vertical (retrato) u horizontal (apaisada).
	Incrementa el número de las páginas.
	Las páginas van una a continuación de la otra o una encima de otra.
	Establece por el número de página que desee que empiece la publicación.

		Marco de texto vacío que se coloca en la página principal predeterminada de un documento.
		Incrementa o disminuye el número de columnas requerido para la publicación.
		Espacio entre las columnas.
		Establece los márgenes externos e internos por todos los lados del documento.
		Sangrado: Es el área adicional alrededor de un documento que se extiende más allá de los bordes de la página. Anotaciones: Comentarios que puedes agregar al documento para dar información o instrucciones.

Nota. Elaborado por el autor.

9.6.Visualización

Se puede realizar cualquiera de las siguientes herramientas o atajos.

Tabla 4

Descripción de la ventana abrir: detalles de ajustes preestablecidos

OPCIÓN	ATAJO O COMANDO	DESCRIPCIÓN
Barra de desplazamiento	-	También llamadas “Scrolls”.
Mano	H ó Manteniendo presionado la barra espaciadora	Puede desplazarse en cualquier dirección.

Presentación		Shift + W	Obtiene una vista previa más rápida del documento.
Ventana / Páginas		F12	Puede desplazarse hacia la página que requiera.
Ver / Modo de pantalla	Normal	W	Modo estándar de edición
Ver / Modo de pantalla	Previsualizar	W	Visualiza el documento final antes de imprimir
	Sangrado	-	Muestra el área extendida de los elementos que conforman el documento.
	Anotaciones	-	Se presenta con los comentarios realizados al documento
Atajos de la barra de herramientas	Visualización rápida	Ctrl + Shift + Alt + Z	Exposición rápida del documento, sin mostrar imágenes y textos en modo borrador.
	Atajos de la barra de herramientas	Atajos de la barra de herramientas	Muestra el archivo de manera equilibrada para un mejor rendimiento del documento al momento de diseñar. Opción recomendad
	Visualización alta calidad	Ctrl + Alt + H	Presentación en alta definición.

Nota. Elaborado por el autor.

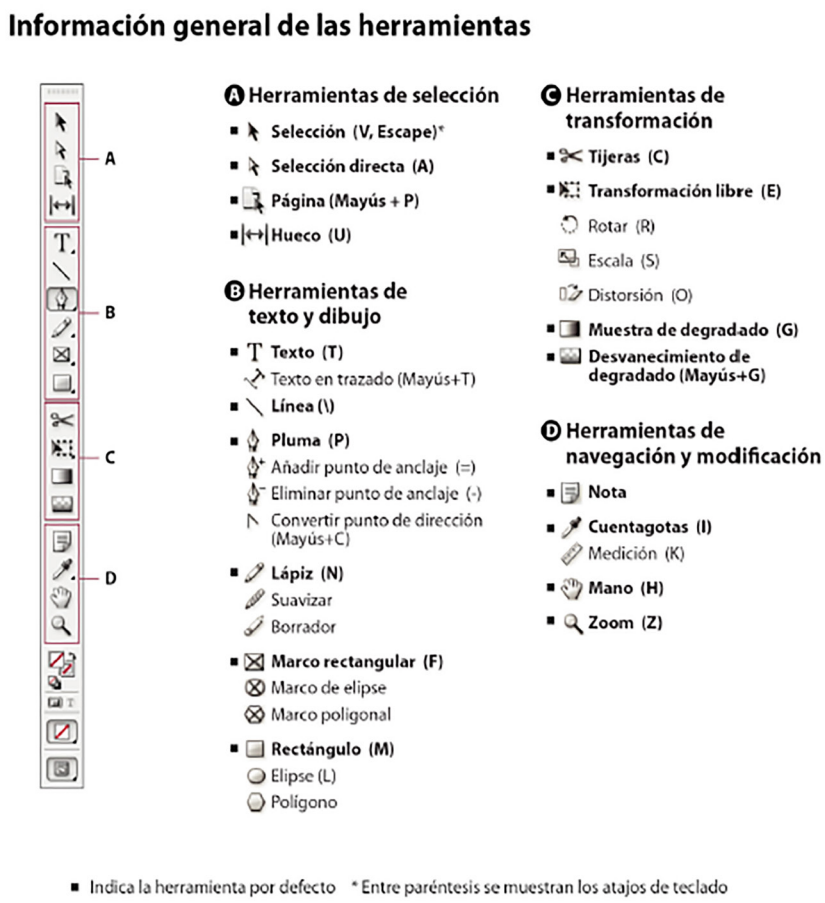
9.7. Shortcuts

Adobe InDesign al igual que otros programas de diseño, nos ofrecen atajos y comandos para no utilizar todo el tiempo el ratón, muchos de ellos aparecen cuando se posiciona el mouse sobre la herramienta y en algunos casos se pueden personalizar para una mejor personalización.

A continuación, veremos los atajos más comunes de la barra de herramientas:

Figura 7

Atajos de la barra de herramientas



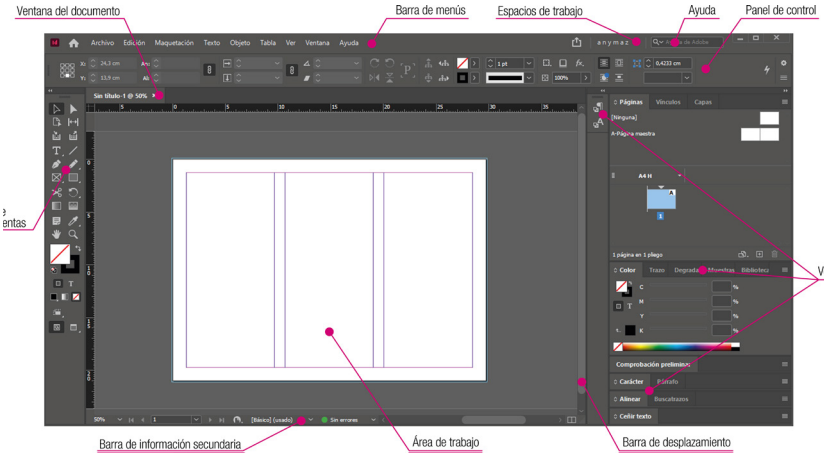
Nota. https://helpx.adobe.com/es/indesign/using/toolbox.html (2023)

9.8.Espacio de trabajo

La interfaz que nos ofrece Adobe InDesign, es personalizable facilita navegar por el documento cuando se trabaja en proyectos editoriales desde un flyer hasta un libro, se puede ajustar la disposición de los paneles y herramientas según el proyecto a realizar personalizando a conveniencia del diseñador.

Figura 8

Espacio de trabajo



Nota. Tomada del Software Adobe Indesign® (2023)

10. Actividades de Aprendizaje

10.1. Actividad 1: Investigación sobre los tipos de formatos de papel para el campo editorial.

Indicaciones

– Revisar diferentes fuentes bibliográficas en la biblioteca institucional.

– Investigar en la web.

– Realice una lectura identificando conceptos y veracidad de lo solicitado.

– Tome apuntes de textos asertivos, para una mejor comprensión de lo investigado.

– Establezca un ejemplo, por cada una de las series.

Presentación:

En un documento digital diseñado, a manera de informe técnico.

Tiempo de trabajo Autónomo:

2 horas.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 5
Rúbrica de evaluación

CRITERIO	CUMPLE	CUMPLE PARCIALMENTE	NO CUMPLE
Cumple con lo solicitado	5	2,5	0
Presenta ejemplos	3	2	
Presenta el documento diseñado	1	0,5	0
Puntualidad	1	0	0
TOTAL	**10**	**5**	**0**

Nota. Elaborado por el autor.

10.2.Actividad 2. Generación del documento para realizar un producto editorial (post para RRSS)

Indicaciones:
– Escoja el modo adecuado para visualización
– El archivo se denominará "post para RRSS"
– Las dimensiones son 400 x 600 px.
– La orientación es de retrato.
– 2 columnas
– Sin márgenes

Presentación:
Una vez realizado el documento guarde y entregue el archivo con la siguiente denominación Apellido_Nombre

Tiempo del taller:
20 minutos

Rúbrica de evaluación:

Tabla 6
Rúbrica de evaluación

CRITERIO	CUMPLE	CUMPLE PARCIALMENTE	NO CUMPLE
Cumple con lo solicitado	8	4	0
Presenta el archivo con lo requerido	1	0,5	0
Puntualidad	1	0,5	0
TOTAL	**10**	**5**	**0**

Nota. Elaborado por el autor.

11. Autoevaluación

Seleccione la respuesta correcta

1.¿Cuál es el propósito de InDesign?

a)Mejorar la distribución de los elementos de texto.
b)Diagramar productos editoriales.
c)Combinar texto e imágenes al diseñar.
d)Diseñar en modo de color de impresión o visualización.

2.¿Tipos documentos se pueden crear en Adobe InDesign?

a)De video y animación.
b)Vectores y logotipos.
c)De diseño y maquetación.
d)Montajes y superposiciones.

3.¿Adobe InDesign nos permite crear y organizar contenidos editoriales físicos para su posterior publicación impresa?

a)Verdadero.
b)Falso.

4.¿Las ventanas incluyen?

a)Herramientas de dibujo.
b)Manipulación de objetos.
c)Área de trabajo, ayuda, barra de desplazamiento.
d)Panales de control, estilo, etc.

5.¿Nos permite crear y editar sus diseños, con funciones como la cuadrícula de diseño o documento base, las guías y las reglas...?

a)Área de trabajo.
b)Página maestra.
c)Ayuda
d)Panel de control

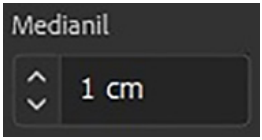
6.¿En la edad media?

a)El diseño gráfico se consolidó
b)Se encontró el elaborado sistema de escritura iconográfica.
c)Aparecen los primeros textos con imágenes y decoraciones.
d)Se obtiene una serie de símbolos gráficos que representa sonidos y fonemas.

7.¿En la ventana principal la opción de novedades se refiere a?

a)Creación de documentos visuales a través de plantillas por defecto.
b)Generar diseños en sistemas Android o iOS.
c)Ajustes preestablecidos de documentos realizados anteriormente.
d)Ofrece lo nuevo de la versión, con una breve explicación en un loop de gif animado.

8.Escoja la opción correcta:



a)Número de columnas.
b)Espacio entre columnas.
c)Marco de texto principal.
d)Orientación de la página.

9.¿Complete los siguientes atajos?

a)Mano ( )
b)Ver / Modo de pantalla / Previsualizar ( )

10.¿Qué es un shortcuts?

a)Atajo o comando para no utilizar todo el tiempo el mouse.
b)Facilita navegar por el documento.
c)Personalizaciones que puede hacer el diseñador para la mesa de trabajo.
d)Gestiona los estilos de texto, organiza capas, cuadrículas, etc.

12. Evaluación final

12.1. Actividad: Investigación – infografía.

Tema: Investigar los elementos compositivos que se utilizan para diagramación de productos editoriales.

Indicaciones:
– Revisar diferentes fuentes bibliográficas en la biblioteca institucional o en la web.
– Realice una lectura identificando conceptos y veracidad de lo solicitado.
– Tome apuntes de textos asertivos, para una mejor comprensión de lo investigado.
– Tome apuntes de textos asertivos, para una mejor comprensión de lo investigado.
– Diseñe una infografía digital para su presentación final.

Presentación:
En un documento digital diseñado, a manera de informe técnico, donde incluya la investigación con ejemplos de los elementos y la infografía solicitada.

Tiempo de trabajo autónomo:
4 horas.

Rúbrica de evaluación:

Tabla 7
Rúbrica de evaluación

CRITERIO	CUMPLE	CUMPLE PARCIALMENTE	NO CUMPLE
Investigación	3	1,5	0
Presenta ejemplos	1	1	0
Diseño de infografía acorde al tema	4	2	0

Presenta el documento diseñado	1	0,5	0
Fuentes bibliográficas	0,5	0	0
Puntualidad	0,5	0	0
TOTAL	**10**	**5**	**0**

Nota. Elaborado por el autor.

13. Solucionario de las Autoevaluaciones

1.¿Cuál es el propósito de InDesign?

a)Mejorar la distribución de los elementos de texto.
b)Diagramar productos editoriales.
c)Combinar texto e imágenes al diseñar.
d)Diseñar en modo de color de impresión o visualización.

2.¿Tipos documentos se pueden crear en Adobe InDesign?

a)De video y animación.
b)Vectores y logotipos.
c)De diseño y maquetación.
d)Montajes y superposiciones.

3.¿Adobe InDesign nos permite crear y organizar contenidos editoriales físicos para su posterior publicación impresa?

a)Verdadero.
b)Falso.

4.¿Las ventanas incluyen?

a)Herramientas de dibujo.
b)Manipulación de objetos.
c)Área de trabajo, ayuda, barra de desplazamiento.
d)Panales de control, estilo, etc.

5.¿Nos permite crear y editar sus diseños, con funciones como la cuadrícula de diseño o documento base, las guías y las reglas...?

a)Área de trabajo.
b)Página maestra.
c)Ayuda
d)Panel de control

6.¿En la edad media?

a)El diseño gráfico se consolidó

b)Se encontró el elaborado sistema de escritura iconográfica.

c)Aparecen los primeros textos con imágenes y decoraciones.

d)Se obtiene una serie de símbolos gráficos que representa sonidos y fonemas.

7.¿En la ventana principal la opción de novedades se refiere a?

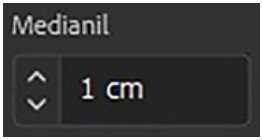
a)Creación de documentos visuales a través de plantillas por defecto.

b)Generar diseños en sistemas Android o iOS.

c)Ajustes preestablecidos de documentos realizados anteriormente.

d)Ofrece lo nuevo de la versión, con una breve explicación en un loop de gif animado.

8.Escoja la opción correcta:



a)Número de columnas.

b)Espacio entre columnas.

c)Marco de texto principal.

d)Orientación de la página.

9.¿Complete los siguientes atajos?

a)Mano (H o Barra espaciadora presionada)

b)Ver / Modo de pantalla / Previsualizar (W)

10.¿Qué es un shortcuts?

a)Atajo o comando para no utilizar todo el tiempo el mouse.

b)Facilita navegar por el documento.

c)Personalizaciones que puede hacer el diseñador para la mesa de trabajo.

d)Gestiona los estilos de texto, organiza capas, cuadrículas, etc.

13. Glosario

Anotaciones: utiliza para identificar al autor de una nota, comentario o un cambio controlado.

Catálogos: Reúne información de una empresa, producto o servicio con el fin de mostrar mediante fotografías y poca información lo que se ofrece.

Columnas: Cajas de texto que se presentan en las hojas del documento que pueden ir de inici a fin.

Composición tipográfica: Forma que se dispone el texto utilizando y combinando tipografías individuales.

Creadores de contenido: Persona que crea contenido escrito, gráfico, video, audio o entre ellos para una audiencia objetiva.
Diseño editorial: Es una rama del diseño gráfico en el cual se produce la creación, producción y publicación de productos editoriales.
Flyer: Volante o folleto.
Maquetación: Proceso del diseño editorial que consiste en organizar textos, imágenes y otros elementos en medios impresos y electrónicos.
Página maestra: Plantilla o diseños base que se utilizan como estructura para el formato del documento.
RRSS: Acrónimo de redes sociales.

14. Referencias Bibliográficas

– Clayton, D. (2020). ¿Cómo hacer esto en InDesign?. Primera Edición. España: Anaya Multimedia
– Satiro, K. (2019). Tutorial Adobe Indesign® Disponible en: https://pensamientodigital.files.wordpress.com/2018/06/adobe-indesign.pdf [2023, 14 de octubre]
– Lupton E., & Cole J. (2016). Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos. Segunda Edición. España: Editorial Gustavo Gili
– Meggs, P. (2016). Historia del diseño gráfico. Cuarta Edición. España: Editorial Gustavo Gili
– Dabner, D., & Stewart, S., Zempol, E. (2022). Diseño gráfico: prinicpio y práctica. Séptima Edición. España: Blume
– Adobe System®, (2023), Cuadro de herramientas, Latinoamérica, disponible en: https://helpx.adobe.com/es/indesign/using/toolbox.html
– Adobe System®, (2016), ADOBE INDESIGN® Ayuda y tutoriales, Latinoamérica, disponible en: https://helpx.adobe.com/es/pdf/indesign_reference.pdf
– Banco de imágenes, (2024), Estados Unidos, https://unsplash.com

15. Anexos o Recursos

Anexo 1

– Banco de imágenes, (2024), Estados Unidos, https://unsplash.com
– Disponible en: https://www.adobe.com/la/products/indesign.html

INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía general de estudio de la asignatura

Agosto 2024

ISBN: 978-9942-676-58-0